

S/N: 10/736,225

3/30/2004

Docket No.: KAW-311-USAP

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Serial No.: 10/736,225

Applicant: Jun FUJIMOTO

Filed: December 16, 2003

Docket No: KAW-311-USAP

For: COMMUNICATION SYSTEM



Confirmation No.: 3127

Art Unit: 2141

Examiner: TO BE ASSIGNED

Customer No: 28892

**PRIORITY DOCUMENT TRANSMITTAL**


Assistant Commissioner of  
Patents and Trademarks  
Washington, D.C. 20231

Sir:

In accordance with the provisions of 37 CFR 1.55 and the requirements of 35 U.S.C. 119, attached hereto is a certified copy of the priority document, **Japanese Patent Application No. 2002-364483, filed on December 16, 2002.**

It is respectfully requested that applicant be granted the benefit of the filing date of the foreign application and that receipt of this priority document be acknowledged in due course.

Respectfully submitted,

  
Ronald R. Snider  
Reg. No. 24,962

Date: March 30, 2004

Snider & Associates  
Ronald R. Snider  
P.O. Box 27613  
Washington, D.C. 20038-7613  
(202) 347-2600  
RRS/jt

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

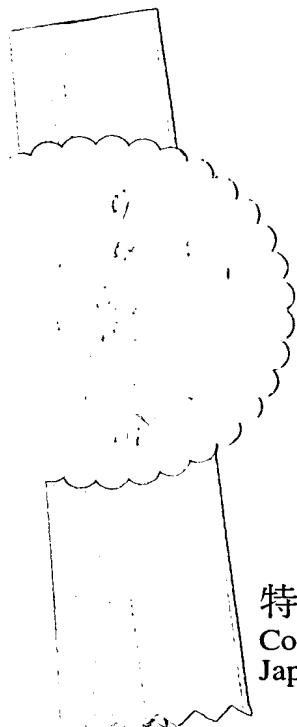
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日  
Date of Application: 2002年12月16日

出願番号  
Application Number: 特願2002-364483  
[ST. 10/C]: [JP2002-364483]

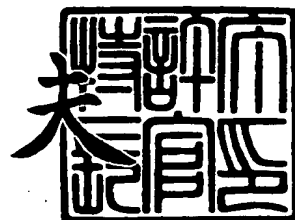
出願人  
Applicant(s): アルゼ株式会社



特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

2003年12月16日

今井康夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1075

【提出日】 平成14年12月16日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 17/60

【発明の名称】 通信システム

【請求項の数】 3

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア  
ビル A 棟

【氏名】 富士本 淳

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代表者】 岡田 和生

【代理人】

【識別番号】 100083806

【弁理士】

【氏名又は名称】 三好 秀和

【電話番号】 03-3504-3075

【選任した代理人】

【識別番号】 100068342

【弁理士】

【氏名又は名称】 三好 保男

【選任した代理人】

【識別番号】 100100712

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩▲崎▼ 幸邦

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100087365

【弁理士】

【氏名又は名称】 栗原 彰

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100100929

【弁理士】

【氏名又は名称】 川又 澄雄

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100095500

【弁理士】

【氏名又は名称】 伊藤 正和

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100101247

【弁理士】

【氏名又は名称】 高橋 俊一

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100098327

【弁理士】

【氏名又は名称】 高松 俊雄

## 【手数料の表示】

【予納台帳番号】 001982

【納付金額】 21,000円

## 【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0212527

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 通信システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技場で行われる遊技に参加する所定の利用者から、前記遊技の進行に必要な情報を取得し、前記遊技の進行を管理する管理者に対して、出力する通信システムであって、

前記遊技場に配置され、前記遊技の進行に必要な情報の送信指示を示す指示情報を遊技参加者の通信端末装置に送信する送信手段と、

前記通信端末装置において、前記指示情報に基づいて、前記遊技の進行に必要な情報を取得する取得手段とを有することを特徴とする通信システム。

【請求項 2】 遊技盤面上に、投入された遊技球を受入可能な受入部が複数配置され、各受入部には、識別子が付されており、各受入部のいずれかに遊技球を受入る遊技部を用いて、遊技球が受け入れられる受入部の識別子を当てる遊技に参加する所定の利用者から、遊技球が遊技盤面に投入される前に、遊技球が受入られると予想される前記受入部の識別子を取得し、前記遊技の進行を管理する管理者に出力する通信システムであって、

前記遊技が行われる遊技場に配置され、前記遊技球が遊技盤面に投入される前であるか否かを管理する管理手段と、

前記遊技場に配置され、前記管理手段により管理される情報と、遊技球が受入られると予想される前記受入部の識別子とを送信するように指示することを示す指示情報とを送信する送信手段と、

宿泊施設の各客室に配置され、前記管理手段が管理する情報に基づいて、現在、前記遊技球が遊技盤面に投入される前であることを示す情報と、前記指示情報とを表示する表示手段と、

宿泊施設の各客室に配置され、前記表示手段による表示に基づいて、利用者により入力された遊技球が受入られると予想される前記受入部の識別子と、前記利用者を特定する情報とを、取得する取得手段と、

前記遊技場に配置され、前記取得手段により取得された情報を、前記管理者に対して出力する出力手段とを有することを特徴とする通信システム。

【請求項 3】 遊技カードの識別情報が記憶された前記遊技カードが複数、利用者に与えられた後、前記複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードが交換されていく遊技に参加する所定の利用者から、前記遊技の進行に必要な情報を取得し、遊技の進行を管理する管理者に出力する通信システムであって、

前記遊技に参加する利用者の特定情報を、前記遊技が行われる遊技場にいる旨を示す情報、又は、宿泊施設の客室にいる旨を示す情報と対応づけて取得する第 1 取得手段と、

前記複数の遊技カードに記憶された識別情報を、それぞれ、前記遊技カードが配置される位置を示す位置情報に対応づけて、前記遊技に参加する利用者を特定する情報ごとに、取得する第 2 取得手段と、

前記客室にいる旨を示す情報と対応する前記利用者を特定する情報に関連する前記複数の遊技カードの識別情報と、前記複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対応する位置情報とを、前記利用者がいる客室に配置された通信端末装置に送信する第 1 送信手段と、

前記複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードの交換を希望する場合には、交換を希望する遊技カードに関する情報を送信するように指示することを示す指示情報を、前記通信端末装置に対して、送信する第 2 送信手段と、

前記通信端末装置において、前記指示情報に基づいて、前記複数の遊技カードの識別情報のうち、利用者が遊技カードの交換を希望する 1 又は複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対応する位置情報を、取得する第 3 取得手段と、

前記遊技場に配置され、前記第 3 取得手段により取得された 1 又は複数の位置情報を、前記管理者に対して出力する出力手段とを有することを特徴とする通信システム。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

##### 【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技場で行われる遊技に関する情報の通信を行う通信システムに関する。

##### 【0002】

**【従来の技術】**

従来より、宿泊施設内において、宿泊施設の利用者に、利用者に関する情報を記録したカードを貸与することにより、利用者に関する情報を管理するシステムがある。例えば、従来には、以下のような技術があった（例えば、特許文献 1 参照）。チェックインにおいて、利用者が記帳した内容が上記カードに記録される。そして、上記カードに基づいて、利用者にサービスが提供される。また、利用者が宿泊施設内で買い物などをした場合、購買金額などの情報が上記カードに記録される。これにより、チェックアウトにおいては、上記カードに基づいて、精算作業が行われる。

**【0 0 0 3】**

また、カジノなどの遊技業界においても、上述したカードの利用が行われつつある。例えば、従来では、クレジットカードを用いて、遊技を行う技術がある（例えば、特許文献 2 参照）。

**【0 0 0 4】****【特許文献 1】**

特開 2 0 0 2 - 1 2 3 6 1 9 号公報

**【0 0 0 5】****【特許文献 2】**

特開平 8 - 1 8 0 1 1 5 号公報（段落番号〔0 0 3 8〕）

**【0 0 0 6】****【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、上述した従来技術では、以下のような問題があった。例えば、宿泊施設内に設置されている遊技場（例えば、カジノ）においては、遊技の進行を管理する管理者の管理の下で、遊技が行われる場合がある（例えば、ルーレットゲームやポーカーゲーム）。このような遊技による楽しみを、利用者が取得したい場合には、利用者は、上記遊技場まで出かけなければならなかった。

**【0 0 0 7】**

しかし、利用者によっては、宿泊施設の客室にいたままで、上記遊技による楽しみを取得したい場合がある。このことを実現するようなシステムの開発が従来

より、望まれていた。このことを実現するためには、遊技の進行を管理する管理者が、客室にしながら上記遊技に参加する利用者から、遊技の進行に必要な情報を取得する必要がある。

#### 【0008】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の進行を管理する管理者が、客室にしながら上記遊技に参加する利用者から、遊技の進行に必要な情報を取得することができる通信システムを提供することを目的とする。

#### 【0009】

##### 【課題を解決するための手段】

以上の問題点を解決するために、本発明は、遊技場で行われる遊技に参加する所定の利用者から、前記遊技の進行に必要な情報を取得し、前記遊技の進行を管理する管理者に対して、出力する通信システムであって、前記遊技場に配置され、前記遊技の進行に必要な情報の送信指示を示す指示情報を遊技参加者の通信端末装置に送信する送信手段と、前記通信端末装置において、前記指示情報に基づいて、前記遊技の進行に必要な情報を取得する取得手段とを有することを特徴とするものである。

#### 【0010】

具体的には、例えば、上記遊技として、遊技球を受け入れる遊技部を用いて、遊技球が受け入れられる受入部の識別子を当てる遊技がある。この場合、遊技の進行に必要な情報とは、上記識別子となる。

#### 【0011】

本発明は、遊技盤面上に、投入された遊技球を受入可能な受入部が複数配置され、各受入部には、識別子が付されており、各受入部のいずれかに遊技球を受入る遊技部を用いて、遊技球が受け入れられる受入部の識別子を当てる遊技に参加する所定の利用者から、遊技球が遊技盤面に投入される前に、遊技球が受入られると予想される前記受入部の識別子を取得し、前記遊技の進行を管理する管理者に出力する通信システムであって、前記遊技が行われる遊技場に配置され、前記遊技球が遊技盤面に投入される前であるか否かを管理する管理手段と、前記遊技場に配置され、前記管理手段により管理される情報と、遊技球が受入られると予



想される前記受入部の識別子とを送信するように指示することを示す指示情報とを送信する送信手段と、宿泊施設の各客室に配置され、前記管理手段が管理する情報に基づいて、現在、前記遊技球が遊技盤面に投入される前であることを示す情報と、前記指示情報とを表示する表示手段と、宿泊施設の各客室に配置され、前記表示手段による表示に基づいて、利用者により入力された遊技球が受入られると予想される前記受入部の識別子と、前記利用者を特定する情報とを、取得する取得手段と、前記遊技場に配置され、前記取得手段により取得された情報を、前記管理者に対して出力する出力手段とを有することもできる。

#### 【0 0 1 2】

具体的には、遊技場に配置された管理手段（制御部）1 2 は、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であるか否かを管理する。そして、遊技場に配置された送信手段（通信部 1 5）は、管理手段により管理される情報と、遊技球が受入られると予想される受入部の識別子とを送信するように指示することを示す指示情報とを送信する。そして、各客室に配置された表示手段（表示部）2 3 は、管理手段（制御部）1 2 が管理する情報に基づいて、現在、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であることを示す情報と、上記指示情報とを表示することができる。

#### 【0 0 1 3】

そして、各客室に配置された取得手段（制御部）2 5 は、表示手段（表示部）2 3 による表示に基づいて、利用者により入力された遊技球 1 1 0 が受入られると予想される受入部 1 1 1 a . . . の識別子と、上記利用者を特定する情報とを、取得することができる。そして、遊技場に配置された出力手段（出力部）1 6 は、取得手段（制御部）2 5 により取得された情報を、管理者に対して出力することができる。

#### 【0 0 1 4】

このため、上記管理者は、出力手段の出力結果に基づいて、客室にしながら上記遊技に参加する利用者から、遊技の進行に必要な情報（遊技球 1 1 0 が受入られると予想される受入部の識別子）を取得することができる。これにより、管理者は、遊技に参加する複数の利用者のうち、一部の利用者が客室にいる場合でも

、遊技を進行することができ、各利用者ごとに遊技の勝敗を決める行為を行うことができる。

【0015】

従って、本発明によれば、利用者は、宿泊施設の客室にいたままで、上記遊技による楽しみを取得することが可能であるので、宿泊施設の利用者にとって便利な通信システムが提供されることになる。

【0016】

また、例えば、上記遊技として、遊技カードが複数、利用者に与えられた後、前記複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードが交換されていく遊技がある。この場合、遊技の進行に必要な情報とは、利用者が交換を希望する遊技カードに関する情報である。

【0017】

本発明は、遊技カードの識別情報が記憶された前記遊技カードが複数、利用者に与えられた後、前記複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードが交換されていく遊技に参加する所定の利用者から、前記遊技の進行に必要な情報を取得し、遊技の進行を管理する管理者に出力する通信システムであって、前記遊技に参加する利用者の特定情報を、前記遊技が行われる遊技場にいる旨を示す情報、又は、宿泊施設の客室にいる旨を示す情報と対応づけて取得する第1取得手段と、前記複数の遊技カードに記憶された識別情報を、それぞれ、前記遊技カードが配置される位置を示す位置情報に対応づけて、前記遊技に参加する利用者を特定する情報ごとに、取得する第2取得手段と、前記客室にいる旨を示す情報と対応する前記利用者を特定する情報に関連する前記複数の遊技カードの識別情報と、前記複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対応する位置情報とを、前記利用者がいる客室に配置された通信端末装置に送信する第1送信手段と、前記複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードの交換を希望する場合には、交換を希望する遊技カードに関する情報を送信するように指示することを示す指示情報を、前記通信端末装置に対して、送信する第2送信手段と、前記通信端末装置において、前記指示情報に基づいて、前記複数の遊技カードの識別情報のうち、利用者が遊技カードの交換を希望する1又は複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対

応する位置情報を、取得する第 3 取得手段と、前記遊技場に配置され、前記第 3 取得手段により取得された 1 又は複数の位置情報を、前記管理者に対して出力する出力手段とを有することもできる。

#### 【0 0 1 8】

具体的には、第 1 取得手段（制御部）1 2 は、上記遊技に参加する利用者の特定情報を、遊技場にいる旨を示す情報、又は、宿泊施設の客室にいる旨を示す情報と対応づけて取得する。そして、第 2 取得手段（制御部）1 2 は、複数の遊技カードに記憶された識別情報（遊技カード識別情報）を、それぞれ、位置情報（カード位置情報）に対応づけて、遊技に参加する利用者を特定する情報ごとに、取得することができる。

#### 【0 0 1 9】

そして、第 1 送信手段（通信部）1 5 は、客室にいる旨を示す情報と対応する利用者を特定する情報に関連する複数の遊技カードの識別情報と、複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対応する位置情報とを、上記利用者がいる客室に配置された通信端末装置（第 2 通信端末装置）2 0 に送信することができる。

#### 【0 0 2 0】

この結果、管理者が、客室にいる利用者に対して、複数の遊技カードを配布した場合には、その複数の遊技カードの識別情報は、客室に配置された通信端末装置 2 0 の表示部 2 3 に表示される。このため、客室にいる利用者は、上記複数の遊技カードの遊技カード識別情報を知ることができる。

#### 【0 0 2 1】

そして、第 2 送信手段（通信部 1 5）は、複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードの交換を希望する場合には、交換を希望する遊技カードに関する情報を送信するように指示することを示す指示情報を、通信端末装置（第 2 通信端末装置 2 0）に対して、送信する。

#### 【0 0 2 2】

そして、各客室の通信端末装置 2 0 において、第 3 取得手段（制御部）2 5 は、上記指示情報に基づいて、複数の遊技カードの識別情報のうち、利用者が遊技カードの交換を希望する 1 又は複数の遊技カードの遊技カード識別情報にそれぞ

れ対応するカード位置情報を、取得することができる。

#### 【0 0 2 3】

そして、出力手段（出力部）1 6 は、制御部 2 5（第 3 取得手段）により取得された 1 又は複数の位置情報を、上記遊技の進行に必要な情報として、管理者に対して出力することができる。

#### 【0 0 2 4】

このため、上記管理者は、出力手段 1 6 の出力結果に基づいて、客室にしながら上記遊技に参加する利用者から、遊技の進行に必要な情報（客室にいる利用者が交換したい遊技カードに関する情報（カード位置情報））を取得することができる。この結果、管理者は、カード位置情報に対応する遊技カードを他の遊技カードに交換することができるので、客室にいる利用者に対応する遊技カードの交換作業を行うことができる。

#### 【0 0 2 5】

これにより、管理者は、遊技に参加する複数の利用者のうち、一部の利用者が客室にいる場合でも、遊技を進行することができ、例えば、各利用者ごとに遊技の勝敗を決める行為を行うことができる。

#### 【0 0 2 6】

従って、本発明によれば、利用者は、宿泊施設の客室にいたままで、上記遊技による楽しみを取得することが可能であるので、宿泊施設の利用者にとって便利な通信システムが提供されることになる。

#### 【0 0 2 7】

##### 【発明の実施の形態】

（構成）

図 1 は、本実施の形態の通信システムの構成を示す図である。本実施の形態の通信システムは、例えば、宿泊施設内に構築されている。そして、本実施の形態では、一例として、上記宿泊施設は、遊技場（例えば、カジノ）と、複数の客室とフロントとを有する。但し、遊技場は、上記宿泊施設の外部に設けられていても良い。

#### 【0 0 2 8】

通信システムは、第1通信端末装置10と、この第1通信端末装置10と例えば、ローカルネットワークを介して、接続されている各第2通信端末装置20とを有する。第1通信端末装置10は、上記遊技場に配置されている。各第2通信端末装置20は、各客室内に配置されている。

#### 【0029】

宿泊施設の各利用者には、宿泊中の間、利用者カードが与えられる。各利用者は、フロントで受け付けを行うことにより、上記利用者カードが与えられる。この利用者カードには、例えば、上記利用者を特定する情報（識別情報、氏名）が記憶されている。

#### 【0030】

第1通信端末装置10は、遊技部11を有する。図2は、遊技部11の一部である遊技台の外観構成を示す図である。遊技台には、遊技盤面上に投入された遊技球110を受入可能な受入部111a, 111b, 111c, 111d, . . . が複数配置されている。また、遊技台において、各受入部111a. . . には、数字や記号などの識別子（1, 2, 3, 4. . . ）が付されている。そして、遊技球110は、各受入部111a. . . のいずれかに受入られる。本実施の形態の遊技とは、上記遊技台（遊技部11）を用いて、遊技球110が受け入れられる受入部の識別子を遊技の参加者が当てられるか否かに関する遊技である。このような遊技としては、例えば、ルーレットゲームがある。但し、本実施の形態は、ルーレットゲームに限定されるわけではない。

#### 【0031】

そして、遊技の進行を管理する管理者は、第1通信端末装置10の近傍にいる。管理者は、例えば、遊技球110が受入られると予想される受入部111a. . . の識別子を各利用者から取得する行為や、遊技球110を遊技盤面に投入する行為や、遊技球110が遊技盤面に投入された後、各利用者ごとに遊技の勝敗を決めるなどの行為を行う。

#### 【0032】

遊技部11は、遊技球110が遊技盤面に投入された後、遊技球110を受け入れた受入部111a. . . の識別子を制御部12に送る。制御部12は、上記識

別子を出力部 1 6 に出力させる。

#### 【0 0 3 3】

なお、遊技場において、第 1 通信端末装置 1 0 に遊技部 1 1 を設けなくて、第 1 通信端末装置 1 0 と独立した構成の上記遊技台を設けても良い。そして、管理者は、遊技球 1 1 0 を遊技盤面に投入した後、遊技球 1 1 0 を受け入れた受入部 1 1 1 a . . の識別子を自分で判断してもよい。

#### 【0 0 3 4】

第 1 通信端末装置 1 0 は、制御部 1 2 を有する。制御部 1 2 は、現在、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であるか否かを管理する。

#### 【0 0 3 5】

制御部 1 2 による管理動作の一例は、以下のとおりである。管理者は、遊技球 1 1 0 を遊技盤面に投入しようとする場合、その旨を第 1 通信端末装置の入力部（図示せず）を用いて、入力する。上記その旨は、制御部 1 2 に送られる。制御部 1 2 は、上記その旨に基づいて、現在、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前でないと認識する。そして、管理者は、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入された後、各利用者ごとに遊技の勝敗を決める行為を終了した場合、その旨を入力する。上記その旨は、制御部 1 2 に送られる。制御部 1 2 は、上記その旨に基づいて、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であると認識する。

#### 【0 0 3 6】

第 1 通信端末装置 1 0 は、現在、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であるか否かを表示する第 1 表示部 1 3 を有する。制御部 1 2 から送られた情報（遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であるか否かに関する情報）に基づいて、第 1 表示部 1 3 は、上述の動作を行う。この際、第 1 表示部 1 3 は、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であることを示す情報を表示する場合には、現在遊技の参加受付中であることを示す情報も表示する。また、第 1 表示部 1 3 は、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前でないことを示す情報を表示する場合には、遊技の参加受付の締め切りを示す情報も表示する。

#### 【0 0 3 7】

また、第 1 通信端末装置 1 0 は、複数の利用者用入力部 1 4 a, 1 4 b . . を

有する。各利用者用入力部 1 4 a . . は、それぞれ、カード読取部（図示せず）と識別情報入力部（図示せず）と第 2 表示部（図示せず）とを有する。そして、第 1 表示部 1 3 が、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であることを示す情報を表示するとともに、現在遊技の参加受付中であることを示す情報も表示する場合、各部は、以下のような機能を有する。

#### 【0 0 3 8】

各利用者は、カード読取部に利用者カードを近づける。すると、非接触通信によりカード読取部は、利用者カードに記憶された利用者を特定する情報を読み取る。カード読取部は、上記利用者を特定する情報を制御部 1 2 に送る。制御部 1 2 は、第 2 表示部に、遊技球 1 1 0 が受入られると予想される受入部 1 1 1 a . . の識別情報（以下、予想識別情報という）を入力するように指示する旨を表示させる。利用者は、上記表示に基づいて、上記予想識別情報を識別情報入力部を用いて入力する。識別情報入力部により、入力された上記予想識別情報は、制御部 1 2 に送られる。このようにして、遊技に参加する 1 又は複数の利用者により入力された上記予想識別情報と、各利用者を特定する情報とが、制御部 1 2 に送られる。以下、遊技場にいる利用者により、入力された予想識別情報を第 1 予想識別情報という。そして、制御部 1 2 は、利用者を特定する情報と、第 1 予想識別情報（遊技球 1 1 0 が受入られると予想される受入部 1 1 1 a . . の識別子）とを、遊技に参加する利用者ごとに、取得し保持する。

#### 【0 0 3 9】

また、第 1 通信端末装置 1 0 は、通信部 1 5 を有する。通信部 1 5 は、制御部 1 2 から送られてきた、現在、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であるか否かを示す情報を、ローカルネットワークを介して、各第 2 通信端末装置 2 0 に送る。この際、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であることを示す情報には、現在遊技の参加受付中であることを示す情報が対応づけられる。また、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入されないことを示す情報には、遊技の参加受付の締め切りを示す情報が対応づけられる。

#### 【0 0 4 0】

また、通信部 1 5 は、制御部の指示により、現在、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に

投入される前であるか否かを示す情報を、ローカルネットワークを介して、各第 2 通信端末装置 20 に送る場合、以下のような処理も行う。通信部 15 は、遊技球が受け入れられると予想される受入部の識別子を送信するように指示することを示す指示情報も、各第 2 通信端末装置 20 に送る。

#### 【0041】

また、第 1 通信端末装置 10 は、出力部 16 を有する。制御部 12 は、通信部 15 を介して、各第 2 通信端末装置 20 から送られてきた予想識別情報と、利用者を特定する情報とを取得する。ここで、第 2 通信端末装置 20 から送られてきた予想識別情報を第 2 予想識別情報という。

制御部 12 の指示に基づいて、出力部 16 は、各第 1 予想識別情報及び上記各第 1 予想識別情報にそれぞれ対応する利用者を特定する情報と、各第 2 予想識別情報及び上記各第 2 予想識別情報にそれぞれ対応する利用者を特定する情報（第 2 取得部により取得された情報）と、を上記管理者（例えば、ディーラー）に出力する。これらの情報を管理者が取得しないと、管理者は、遊技を進行できないので、上記これらの情報は、遊技の進行に必要な情報といえる。

#### 【0042】

そして、上記管理者は、出力結果に基づいて、遊技球 110 が遊技盤面に投入する行為を行う。この結果、遊技球 110 は、各受入部 111 a... のいずれかに受入られる。遊技部 11 は、遊技球 110 が受け入れられた受入部の識別子を取得し、制御部 12 に送る。制御部 12 は、上記識別子を、出力部 16 に出力させる。

#### 【0043】

そして、管理者は、各利用者ごとに遊技の勝敗を決める行為を行う。例えば、管理者は、遊技球 110 が受け入れられた受入部の識別子と、予想識別情報とが一致する場合、予想識別情報に対応する利用者は、遊技に勝ったと判断することができる。また、管理者は、遊技球 110 が受け入れられた受入部の識別子と、予想識別情報とが一致しない場合、予想識別情報に対応する利用者は、遊技に負けたと判断することができる。

#### 【0044】



各第2通信端末装置20は、それぞれ、表示部23と制御部25とを有する。

#### 【0045】

表示部23は、制御部12（管理部）が管理する情報に基づいて、現在、遊技球110が遊技盤面に投入される前であることを表示する。具体的には、表示部23は、第1通信端末装置10から送られてきた、遊技球110が遊技盤面に投入される前であるか否かを示す情報を表示する。この際、表示部23は、遊技球110が遊技盤面に投入される前であることを示す情報を表示する場合には、現在遊技の参加受付中であることを示す情報も表示する。また、表示部23は、遊技球110が遊技盤面に投入される前でないことを示す情報を表示する場合には、遊技の参加受付の締め切りを示す情報も表示する。

#### 【0046】

なお、第1通信端末装置10から送られてきた最新の情報が、遊技球110が遊技盤面に投入される前であることを示す情報である場合には、表示部23は、現在、遊技球110が遊技盤面に投入される前であることを示す情報を表示する。一方、第1通信端末装置10から送られてきた最新の情報が、遊技球110が遊技盤面に投入される前でないことを示す情報である場合には、表示部23は、現在、遊技球110が遊技盤面に投入される前でないことを示す情報を表示する。

#### 【0047】

また、各第2通信端末装置20は、それぞれ、入力部21と、カード読取部22を有する。表示部23が、現在、遊技球110が遊技盤面に投入される前であることを示す情報を表示するとともに、現在遊技の参加受付中であることを示す情報も表示する場合、カード読取部22、入力部21、制御部25は、以下のような機能を有する。

#### 【0048】

客室にいる利用者は、カード読取部22に利用者カードを近づける。すると、非接触通信により、カード読取部22は、利用者カードに記憶された利用者特定する情報を読み取る。そして、カード読取部22は、利用者を特定する情報を制御部25に送る。制御部25は、上記指示情報に基づいて以下の処理を行う。

**【0049】**

表示部 23 は、指示情報を表示する。例えば、表示部 23 は、遊技球 110 が受入られると予想される受入部 111 a. . . の識別情報（第 2 予想識別情報という）を入力するように指示する旨を表示する。利用者は、上記表示に基づいて、第 2 予想識別情報を入力部 21 を用いて入力する。入力部 21 により、入力された第 2 予想識別情報は、制御部 25 に送られる。

**【0050】**

制御部 25（取得部）は、表示部 23 による表示に基づいて、利用者により入力された遊技球 110 が受入られると予想される受入部の識別子と、上記利用者を特定する情報とを、取得する。具体的には、制御部 25 は、利用者（遊技に参加する利用者）を特定する情報と、第 2 予想識別情報を取得する。この際、第 2 予想識別情報は、利用者を特定する情報に対応づけられる。

**【0051】**

また、各第 2 通信端末装置 20 は、それぞれ、通信部 24 を有する。通信部 24 は、制御部 25 の指示により、上記利用者を特定する情報と、上記第 2 予想識別情報とをローカルネットワークを介して、第 1 通信端末装置 10 の制御部 12 に送る。

**【0052】**

（動作）

以下、上述した通信システムの動作を説明する。ここで、第 1 通信端末装置 10 の第 1 表示部 13 と、各第 2 通信端末装置の表示部 23 とは、現在、遊技球 110 が遊技盤面に投入される前であることを示す情報を表示するとともに、現在遊技の参加受付中であることを示す情報も表示しているとする。

**【0053】**

遊技場において、まず、以下の動作が行われる。遊技の参加を希望する利用者は、カード読取部に利用者カードを近づける。すると、カード読取部により読みとられた利用者を特定する情報が、制御部 12 に送られる。制御部 12 は、第 2 表示部に、第 1 予想識別情報を入力するように指示する旨を表示させる。利用者は、上記表示に基づいて、第 1 予想識別情報を識別情報入力部を用いて入力する

。識別情報入力部により、入力された第1予想識別情報は、制御部12に送られる。このようにして、遊技に参加する1又は複数の利用者により入力された第1予想識別情報と、各利用者を特定する情報とが、制御部12に送られる。そして、制御部12は、利用者を特定する情報と、第1予想識別情報とを、遊技に参加する利用者ごとに、取得し保持する。

#### 【0054】

また、各客室内において、以下の動作が行われる。遊技の参加を希望する利用者は、カード読取部22に利用者カードを近づける。すると、カード読取部22により読みとられた利用者を特定する情報が、制御部25に送られる。制御部25は、上記指示情報に基づいて以下の処理を行う。表示部23は、指示情報を表示する。利用者は、上記指示情報に基づいて、第2予想識別情報を入力部21を用いて入力する。入力部21により、入力された上記第2予想識別情報は、制御部25に送られる。制御部25は、遊技に参加する利用者を特定する情報と、第2予想識別情報を取得する。そして、制御部25の指示により、送信部（通信部）は、上記利用者を特定する情報と、上記第2予想識別情報とをローカルネットワークを介して、第1通信端末装置10の制御部12に送る。

#### 【0055】

そして、遊技場に配置された第1通信端末装置10において、以下の動作が行われる。制御部12は、通信部15を介して、各第2通信端末装置20から送られてきた第2予想識別情報と、利用者を特定する情報とを取得する。そして、制御部12は、各第1予想識別情報及び上記各第1予想識別情報にそれぞれ対応する利用者を特定する情報と、各第2予想識別情報及び上記各第2予想識別情報にそれぞれ対応する利用者を特定する情報（取得部により取得された情報）と、これらの情報を出力するように指示する旨を出力部16に送る。

#### 【0056】

制御部12の指示に基づいて、出力部16は、各第1予想識別情報及び上記各第1予想識別情報にそれぞれ対応する利用者を特定する情報と、各第2予想識別情報及び上記各第2予想識別情報にそれぞれ対応する利用者を特定する情報と、を上記管理者に出力する。

## 【0057】

そして、上記管理者は、上記出力に基づいて、遊技球 110 が遊技盤面に投入する行為を行う。この結果、遊技球 110 は、各受入部 111 a . . のいずれかに受入られる。遊技部 11 は、遊技球 110 が受け入れられた受入部の識別子を取得し、制御部 12 に送る。制御部 12 は、上記識別子を、出力部 16 に出力させる。そして、管理者は、各利用者ごとに遊技の勝敗を決める行為を行う。

## 【0058】

また、管理者は、勝ち情報又は負け情報を、利用者を特定する情報と対応づけて入力部（図示せず）を用いて、入力する。制御部 12 は、利用者を特定する情報に基づいて、利用者を特定する情報と、勝ち情報又は負け情報との対応関係を第 1 表示部 12 に表示させる。また、制御部 12 は、上記対応関係を示す情報を、通信部 15 を介して、上記遊技に参加した利用者の客室の第 2 通信端末装置 20 に送る。第 2 通信端末装置 20 の表示部 23 は、上記対応関係を表示する。

## 【0059】

なお、通信システムにおいて、以下のような動作が行われても良い。この場合、カード読取部は、情報を読み出す機能だけでなく、情報を書き込む機能も有する。制御部 12 は、遊技に参加する利用者を特定する情報と、カード読取部を特定する情報と対応づけて保持する。この場合、遊技中においては、各利用者に、それぞれ、1 つのカード読取部が割り当てられる。そして、制御部 12 は、上記対応関係に基づいて、各利用者を特定する情報に対応する勝ち情報又は負け情報を、上記各利用者を特定する情報に対応するカード読取部宛に送る。カード読取部 22 が、第 2 通信端末装置 20 にある場合には、上記勝ち情報又は負け情報は、通信部 15、ローカルネットワークを介して、第 2 通信端末装置 20 のカード読取部 22 に送られる。

## 【0060】

そして、各利用者が、利用者カードを、カード読取部に近づけたとき、上記勝ち情報又は負け情報が、利用者カードに書き込まれるようにしてもよい。

## 【0061】

（作用効果）

本実施の形態においては、遊技場に配置された第 1 通信端末装置 1 0 の制御部（管理部）1 2 は、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であるか否かを管理する。そして、通信部 1 5（送信部）は、制御部（管理部）1 2 により管理される情報と、遊技球が受入られると予想される受入部の識別子とを送信するように指示することを示す指示情報とを送信する。そして、各客室に配置された第 2 通信端末装置 2 0 の表示部 2 3 は、制御部（管理部）1 2 が管理する情報に基づいて、現在、遊技球 1 1 0 が遊技盤面に投入される前であることを示す情報と、上記指示情報とを表示することができる。

#### 【0 0 6 2】

そして、各客室に配置された第 2 通信端末装置 2 0 の制御部 2 5（取得部）は、表示部 2 3 による表示に基づいて、利用者により入力された遊技球 1 1 0 が受入られると予想される受入部の識別子と、上記利用者を特定する情報とを、取得することができる。そして、遊技場に配置された第 1 通信端末装置 1 0 の出力部 1 6 は、制御部 2 5 により取得された情報を、管理者に対して出力することができる。

#### 【0 0 6 3】

このため、上記管理者は、出力部 1 6 の出力結果に基づいて、客室にしながら上記遊技に参加する利用者から、遊技の進行に必要な情報（遊技球 1 1 0 が受入られると予想される受入部の識別子）を取得することができる。この結果、管理者は、遊技に参加する全ての利用者から、遊技の進行に必要な情報（遊技球 1 1 0 が受入られると予想される受入部の識別子）を取得することができる。これにより、管理者は、遊技に参加する複数の利用者のうち、一部の利用者が客室にいる場合でも、遊技を進行することができ、各利用者ごとに遊技の勝敗を決める行為を行うことができる。

#### 【0 0 6 4】

従って、本実施の形態によれば、利用者は、宿泊施設の客室にいたままで、上記遊技による楽しみを取得することが可能であるので、宿泊施設の利用者にとって便利な通信システムが提供されることになる。

#### 【0 0 6 5】

なお、管理者は、遊技場にいる利用者については、利用者から、口頭又は書面により、利用者を特定する情報及び第1予想識別情報を取得することも可能である。

#### 【0066】

(変形例)

図3は、変形例の通信システムの構成を示す図である。図3において、図1に示す構成と同一構成については、同一符号を付す。そして、本変形例において、実施の形態1の各構成の機能と同一機能については、その説明を省略する。

#### 【0067】

本変形例の遊技においては、遊技カードが複数、利用者に与えられた後、複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードが交換されていく。このような遊技としては、例えば、トランプカードを用いたポーカーゲームがある。但し、本変形は、ポーカーゲームに限定されるわけではない。

#### 【0068】

そして、遊技の進行を管理する管理者は、以下の行為を行う。管理者は、遊技台の所定の位置（位置1，2，3．．）に、遊技に参加する各利用者（利用者1，2，3．．）に配布する複数枚（例えば5枚）の遊技カードを、置く。そして、遊技の進行においては、各利用者の要求に基づいて、管理者は、上記所定の位置に置かれた遊技カードを、利用者に配布していない遊技カードと交換する行為を行う。そして、管理者は、例えば、所定の時間経過後、各利用者が保持する複数の遊技カードに基づいて、各利用者ごとに遊技の勝敗を決めるなどの行為を行う。

#### 【0069】

遊技場における遊技に用いられる遊技カードには、上記遊技カードの識別情報である遊技カード識別情報が記憶されている。ここで、遊技カードとは、例えば、トランプカードである。そして、例えば、遊技カードが、ハートのエースのトランプカードである場合、上記遊技カードに記憶されている遊技カード識別情報は、ハートのエースを特定する情報である。

#### 【0070】

そして、本変形例においては、遊技部 1 1 の構成が以下のように異なる。図 4 は、遊技部 1 1 の一部である遊技台の外観構成を示す図である。遊技台の近傍には、管理者が存在する。そして、遊技台においては、複数の遊技カードを置くための位置が決められている。例えば、上記遊技台において、ある利用者 1 に配布する複数の遊技カードを置くための遊技台位置 1 が決められており、別の利用者 2 に配布する複数の遊技カードを置くための遊技台位置 2 が決められている。このようにして、図 4 に示すように、遊技台においては、各利用者（利用者 1，2，3．．）に配布する複数の遊技カードを置くための遊技台位置（遊技台位置 1．2．3．．）が決められている。

#### 【0071】

そして、各遊技台位置は、それぞれ、各遊技カードをそれぞれ置くためのカード位置に区切られている。例えば、図 4 に示すように、遊技台位置 1 に 5 枚の遊技カードが置かれる場合、遊技台位置 1 は、遊技カード 1 を置くためのカード位置 1、遊技カード 2 を置くためのカード位置 2、遊技カード 3 を置くためのカード位置 3．．のように区切られている。

#### 【0072】

そして、各カード位置には、それぞれ、各カード位置に置かれた遊技カードに記憶されている遊技カード識別情報を取得する遊技カード情報取得部（図示せず）が配置されている。

#### 【0073】

遊技カード情報取得部による取得動作の具体的な一例を以下に説明する。例えば、各遊技カードには、I C タグが内蔵されている。この I C タグには、遊技カード識別情報が記憶されている。そして、遊技カード情報取得部は、遊技カード識別情報を送信するように指示する情報である指示情報を、周期的に、送る。この指示情報を取得した I C タグは、遊技カード識別情報を、遊技カード情報取得部に送信する。この動作により、カード位置に置かれた遊技カードの遊技カード識別情報を、遊技カード情報取得部が取得することができる。

#### 【0074】

なお、本変形例においては、第 1 通信端末装置 1 0 には、複数の利用者用入力

部 1 4 a . . の代わりに、複数のカード読取部 1 7 a , 1 7 b . . が設けられている。このカード読取部の機能は、既述した実施の形態のカード読取部の機能と同じである。また、制御部 1 2 は、現在遊技の参加受付中であるか否かを管理する。制御部 1 2 による管理動作は、実施の形態と同様に行われる。

#### 【 0 0 7 5 】

以下、本変形例の通信システムの動作を説明する。ここで、第 1 通信端末装置 1 0 の第 1 表示部 1 3 と、各第 2 通信端末装置 2 0 の表示部 2 3 とは、現在遊技の参加受付中であることを示す情報を表示しているとする。

#### 【 0 0 7 6 】

遊技場においては、以下の動作が行われる。遊技に参加する利用者は、カード読取部 1 7 a . . に、利用者カードを近づける。カード読取部 1 7 a . . は、非接触通信により、利用者カードに記憶された利用者を特定する情報を読み取る。この利用者を特定する情報は、制御部 1 2 に送られる。制御部 1 2 は、送られてきた利用者（遊技に参加する利用者）を特定する情報を、遊技場にいる旨を示す情報と対応づけて、保持する。

#### 【 0 0 7 7 】

また、各客室においては、以下の動作が行われる。遊技に参加する利用者は、カード読取部 2 2 に、利用者カードを近づける。カード読取部 2 2 は、非接触通信により、利用者カードに記憶された利用者を特定する情報を読み取る。この利用者を特定する情報は、制御部 2 5 に送られる。制御部 2 5 は、送られてきた利用者（遊技に参加する利用者）を特定する情報を、客室にいる旨を示す情報と対応づける。そして、制御部 2 5 は、通信部 2 4 を介して、上記遊技に参加する利用者を特定する情報と、客室にいる旨を示す情報とを第 1 通信端末装置 1 0 の制御部 1 2 に送る。

#### 【 0 0 7 8 】

第 1 通信端末装置 1 0 の制御部 1 2 は、保持している利用者を特定する情報と、各第 2 通信端末装置 2 0 から送られてきた利用者を特定する情報とに基づいて、以下の処理を行う。制御部（第 1 取得部） 1 2 は、遊技に参加する利用者の特定情報を、遊技場にいる旨を示す情報、又は、客室にいる旨を示す情報と対応づ



けて取得する。そして、制御部 12 は、出力部 16 に、遊技に参加する利用者の特定情報と、遊技場にいる旨を示す情報又は客室にいる旨を示す情報とが対応づけられた情報を出力させる。

#### 【0079】

そして、管理者は、第 1 通信端末装置の入力部（図示せず）を用いて、遊技を開始する旨と、各遊技台位置にそれぞれ対応する利用者を特定する情報を入力する。入力部に入力された情報は、制御部 12 に送られる。

#### 【0080】

制御部 12 は、各遊技台位置を特定する情報と、利用者を特定する情報との対応関係を保持する。例えば、遊技台位置 1 には、利用者 X が対応づけられおり、遊技台位置 2 には、利用者 Y が対応づけられている。そして、管理者は、各遊技台位置（遊技台位置 1, 2...）にそれぞれ、複数枚（例えば、5 枚）の遊技カードを配置していく。各遊技カード情報取得部は、それぞれ、遊技台位置のカード位置に配置された遊技カードから、遊技カード識別情報を取得する。この際、遊技カード識別情報は、遊技台位置及びカード位置と対応づけられる。そして、各遊技カード情報取得部は、それぞれ、取得した遊技カード識別情報を制御部 12 に送る。

#### 【0081】

制御部 12 は、上記各遊技カード情報取得部から、遊技カード識別情報を取得した場合には、以下の処理を行う。制御部 12（第 2 取得部）は、複数の遊技カードに記憶された遊技カード識別情報を、それぞれ、遊技カードが配置される位置を示す情報に対応づけて、遊技に参加する利用者を特定する情報ごとに、取得する。

#### 【0082】

具体的な説明は、以下のとおりである。制御部 12 は、複数の遊技カードに記憶された遊技カード識別情報を、それぞれ、上記遊技カードが配置される遊技台位置と対応づけて、取得する。また、制御部 12 は、複数の遊技カード識別情報を、それぞれ、カード位置と対応づけて保持する。そして、制御部 12 は、上記対応関係に基づいて、上記複数のカード識別情報を、利用者を特定する情報と対

応づけて保持する。

#### 【 0 0 8 3 】

これにより、制御部 1 2 は、複数の遊技カードに記憶された遊技カード識別情報を、それぞれ、遊技カードが配置される位置を示す情報（遊技台位置及びカード位置）であるカード位置情報に対応づけて、遊技に参加する利用者を特定する情報ごとに、取得することになる。

#### 【 0 0 8 4 】

そして、通信部 1 5（第 1 送信部）は、客室にいる旨を示す情報と対応する利用者を特定する情報に関連する複数の遊技カードの遊技カード識別情報と、上記複数の遊技カードの遊技カード識別情報にそれぞれ対応するカード位置情報とを、上記利用者がいる客室に配置された第 2 通信端末装置 2 0 に送信する。この動作の具体的な説明は、以下のとおりである。

#### 【 0 0 8 5 】

制御部 1 2 は、上記遊技に参加する利用者を特定する情報のうち、客室にいる旨と対応づけられた利用者を特定する情報を取得する。そして、制御部 1 2 は、上記利用者を特定する情報に対応する複数の遊技カード識別情報と、各遊技カード識別情報に対応するカード位置情報とを、取得する。そして、制御部 1 2 の指示に基づいて、通信部（第 1 送信部） 1 5 は、上記利用者の客室に配置された第 2 通信端末装置 2 0 に、上記利用者を特定する情報に対応する複数の遊技カード識別情報と、各遊技カード識別情報に対応するカード位置情報とを送信する。なお、この通信部 1 5 の動作は、遊技に参加する利用者のいる客室ごとに行われる。

#### 【 0 0 8 6 】

また、通信部（第 2 送信部） 1 5 は、複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードの交換を希望する場合には、交換を希望する遊技カードに関する情報を送信するように指示することを示す指示情報を、上記第 2 通信端末装置 2 0 に対して、送信する。

#### 【 0 0 8 7 】

この動作の具体的な説明は、以下のとおりである。管理者は、第 1 通信端末装

置 1 0 の入力部を用いて、上記指示情報を入力すると、上記指示情報は、制御部 1 2 に送られる。制御部 1 2 は、複数の遊技カード識別情報及びカード位置情報とを送信した第 2 通信端末装置 2 0 に、上記指示情報を送る。この指示情報の送信動作は、複数の遊技カード識別情報及びカード位置情報の送信動作と同時に進行されても良い。

#### 【0088】

通信部 1 5 により送信された複数の遊技カード識別情報及びカード位置情報は、第 2 通信端末装置 2 0 の制御部 2 5 を介して、表示部 2 3 に表示される。そして、通信部 1 5 により送信された上記指示情報は、第 2 通信端末装置 2 0 の制御部 2 5 を介して、表示部 2 3 に表示される。

#### 【0089】

そして、第 2 通信端末装置 2 0 の制御部（第 3 取得部）2 5 は、上記指示情報に基づいて、交換を希望する遊技カードに関する情報が利用者により、入力された場合、複数の遊技カードの識別情報のうち、利用者が遊技カードの交換を希望する 1 又は複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対応するカード位置情報を、取得する。具体的な説明は、以下のとおりである。

#### 【0090】

客室にいる利用者は、表示部 2 3 に表示された指示情報に基づいて、遊技カードの交換を希望することを示す情報を入力部 2 1 を用いて入力すると、上記情報は、制御部 2 5 に送られる。制御部 2 5 は、表示部 2 3 に、遊技カードの交換を希望する 1 又は複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対応するカード位置情報を入力するように指示する旨を表示させる。客室にいる利用者は、表示部 2 3 の表示に基づいて、遊技カードの交換を希望する 1 又は複数の遊技カードの遊技カード識別情報にそれぞれ対応するカード位置情報を、入力部を用いて入力する。入力されたカード位置情報は、制御部 2 5 に送られる。

#### 【0091】

制御部（第 3 取得部）2 5 は、入力部により入力された 1 又は複数のカード位置情報を、カード交換を希望する旨と対応づけて、取得する。そして、制御部 2 5 は、通信部 2 4 を介して、上記情報（入力部により入力されたカード位置情報

と、カード交換を希望する旨) を第 1 通信端末装置 1 0 の制御部 1 2 に送る。この動作は、遊技に参加する利用者のいる客室ごとに行われる。

#### 【0 0 9 2】

第 1 通信端末装置 1 0 の制御部 1 2 は、出力部 1 6 に、制御部 2 5 により取得された 1 又は複数のカード位置情報を、管理者に対して出力させる。

#### 【0 0 9 3】

上記 1 又は複数のカード位置情報を管理者が取得しないと、管理者は、遊技を進行できないので、上記これらの情報は、遊技の進行に必要な情報といえる。

#### 【0 0 9 4】

そして、上記管理者は、上記出力に基づいて、以下の行為を行うことができる。管理者は、1 又は複数のカード位置情報に基づいて、上記カード位置に置かれている遊技カードを、他の遊技カードと交換する行為を行うことができる。

#### 【0 0 9 5】

なお、遊技場にいる上記遊技に参加する利用者は、自分に割り当てられた遊技台位置に置かれた複数の遊技カードを直接見ることができる。また、上記利用者は、交換したい遊技カードを直接管理者に知らせることができる。管理者は、上記利用者からの通知に基づいて、遊技カードの交換行為を行う。

#### 【0 0 9 6】

本変形例によれば、管理者の管理の下で行われる遊技のうち、遊技カードを用いる遊技においても、管理者は、以下のようにして、上記遊技の進行に必要な情報を、客室にしながら上記遊技に参加する利用者から取得することができる。

#### 【0 0 9 7】

第 1 通信端末装置 1 0 の制御部 1 2 (第 1 取得部) は、上記遊技に参加する利用者の特定情報を、遊技場にいる旨を示す情報、又は、宿泊施設の客室にいる旨を示す情報と対応づけて取得する。そして、第 1 通信端末装置 1 0 の制御部 1 2 (第 2 取得部) は、複数の遊技カードに記憶された遊技カード識別情報を、それぞれ、カード位置情報に対応づけて、前記遊技に参加する利用者を特定する情報ごとに、取得することができる。

#### 【0 0 9 8】

そして、第 1 通信端末装置 1 0 の通信部 1 5（第 1 送信部）は、客室にいる旨を示す情報と対応する利用者を特定する情報に関連する複数の遊技カードの遊技カード識別情報と、複数の遊技カードの識別情報にそれぞれ対応するカード位置情報とを、上記利用者がいる客室に配置された第 2 通信端末装置 2 0 に送信することができる。

#### 【0 0 9 9】

この結果、管理者が、客室にいる利用者に対して、複数の遊技カードを配布した場合には、その複数の遊技カードの遊技カード識別情報は、客室に配置された第 2 通信端末装置 1 0 の表示部 2 3 に表示される。このため、客室にいる利用者は、上記複数の遊技カードの遊技カード識別情報を知ることができる。

#### 【0 1 0 0】

そして、通信部（第 2 送信部）1 5 は、複数の遊技カードのうち、いずれかの遊技カードの交換を希望する場合には、交換を希望する遊技カードに関する情報を送信するように指示することを示す指示情報を、上記第 2 通信端末装置 2 0 に対して、送信する。そして、各客室の第 2 通信端末装置 2 0 において、制御部 2 5（第 3 取得部）は、上記指示情報に基づいて、複数の遊技カードの遊技カード識別情報のうち、利用者が遊技カードの交換を希望する 1 又は複数の遊技カードの遊技カード識別情報にそれぞれ対応するカード位置情報を、取得することができる。

#### 【0 1 0 1】

そして、第 1 通信端末装置 1 0 の出力部 1 6 は、制御部 2 5（第 3 取得部）により取得された 1 又は複数のカード位置情報を、上記遊技の進行に必要な情報として、管理者に対して出力することができる。

#### 【0 1 0 2】

このため、上記管理者は、出力部 1 6 の出力結果に基づいて、客室にしながら上記遊技に参加する利用者から、遊技の進行に必要な情報（客室にいる利用者が交換したい遊技カードに関する情報（カード位置情報））を取得することができる。この結果、管理者は、カード位置情報に対応する遊技カードを他の遊技カードに交換することができるので、客室にいる利用者に対応する遊技カードの交換

作業を行うことができる。

#### 【0 1 0 3】

これにより、管理者は、遊技に参加する複数の利用者のうち、一部の利用者が客室にいる場合でも、遊技を進行することができ、例えば、各利用者ごとに遊技の勝敗を決める行為を行うことができる。

#### 【0 1 0 4】

従って、本実施の形態によれば、利用者は、宿泊施設の客室にいたままで、上記遊技による楽しみを取得することが可能であるので、宿泊施設の利用者にとって便利な通信システムが提供されることになる。

#### 【0 1 0 5】

なお、各客室内において、客室内の様子を示す画像情報（例えば、遊技に参加する利用者を示す情報）を取得するカメラ部（図示せず）が設けられても良い。そして、このカメラ部により、取得された画像情報が、第 1 通信端末装置 1 0 の出力部 1 6 により、出力されてもよい。これにより、管理者は、室内の様子（遊技に参加している利用者の様子）を認識できる。

#### 【0 1 0 6】

また、本実施の形態、変形例は、スロットマシンを用いた遊技についても同様に適用できる。また、実施の形態 1 と変形例 1 の機能を有する通信システムの実現も可能である。この場合には、客室内の第 2 通信端末装置 2 0 は、以下のような動作を行う。まず、利用者が入力部 2 1 を用いて、遊技を行いたい旨を入力する。すると、表示部 2 3 は、遊技 1（例えば、ルーレットゲーム）、遊技 2（例えば、ポーカーゲーム）のいずれかを選択するように指示する情報を表示する。利用者がいずれかの遊技を選択する旨を入力部 2 1 を用いて、入力する。すると、実施の形態の動作及び変形例の動作のいずれかの動作が行われる。

#### 【0 1 0 7】

##### 【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、管理者は、利用者からの遊技の進行に必要な情報を取得することができる。このため、利用者は、宿泊施設の客室にいたままで、上記遊技による楽しみを取得することができる。

**【図面の簡単な説明】**

【図 1】 本実施の形態の通信システムの構成を示す図である。

【図 2】 本実施の形態の遊技台の一例を示す図である。

【図 3】 変形例の通信システムの構成示す図である。

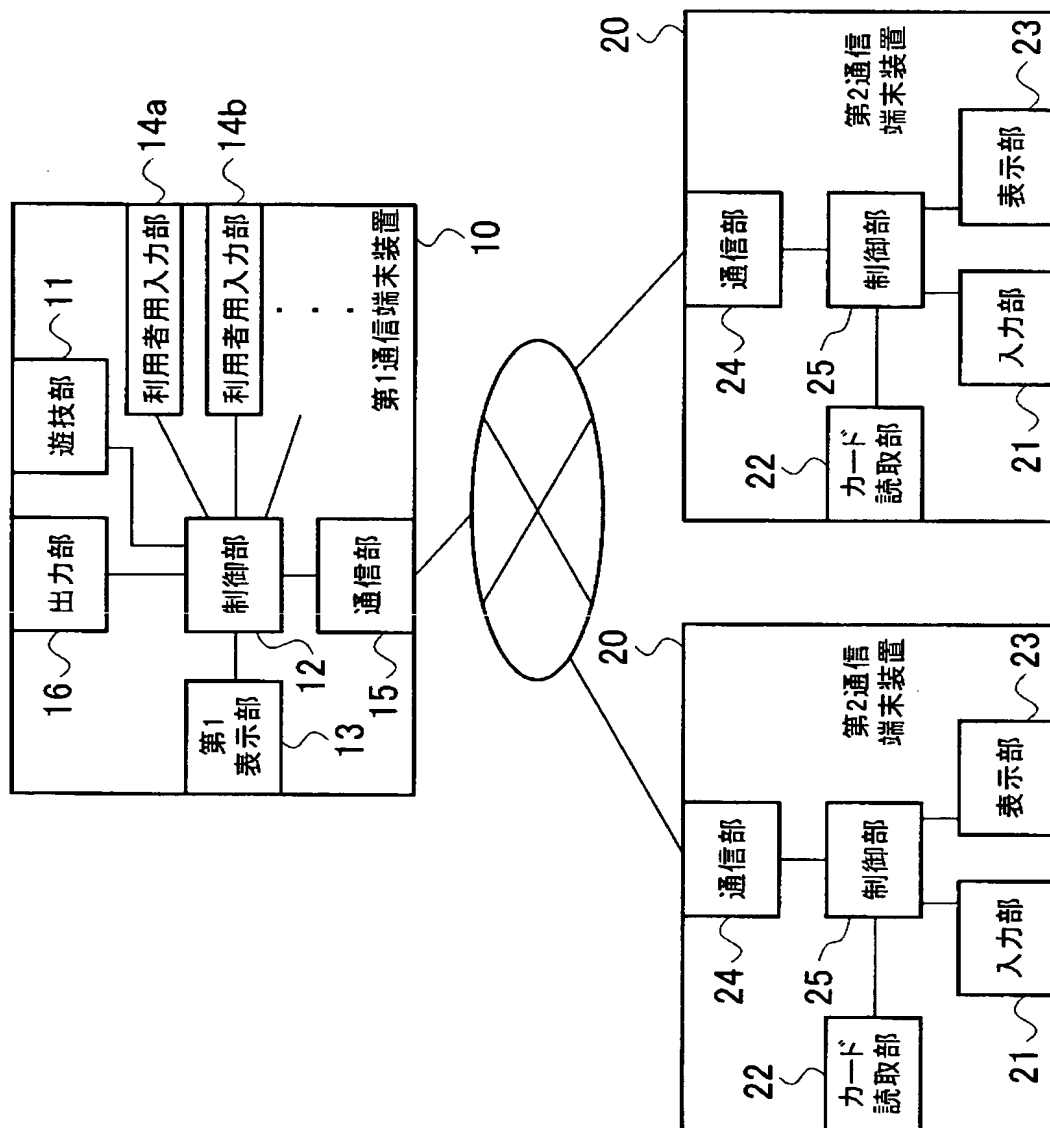
【図 4】 変形例の遊技台の一例を示す図である。

**【符号の説明】**

1 0…第 1 通信端末装置、1 1…遊技部、1 2…制御部、1 3…第 1 表示部、  
1 4 a, 1 4 b…利用者用入力部、1 5…通信部、1 6…出力部、1 7 a, 1 7  
b…カード読取部、2 0…第 2 通信端末装置、2 1…入力部、2 2…カード読取  
部、2 3…表示部、2 4…通信部、2 5…制御部、1 1 0…遊技球、1 1 0 a,  
1 1 0 b、1 1 0 c、1 1 0 d……受入部。

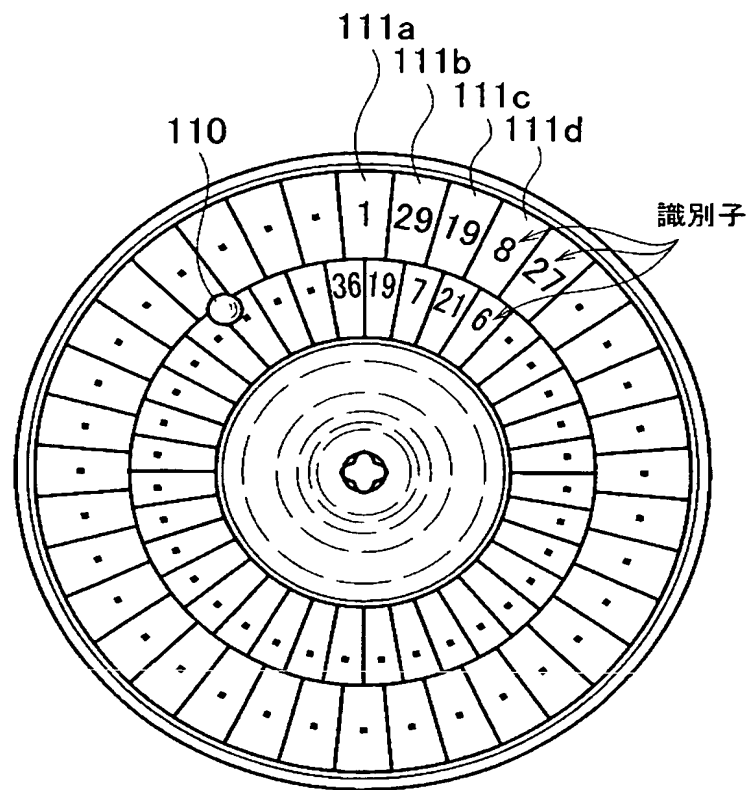
【書類名】 図面

【図 1】

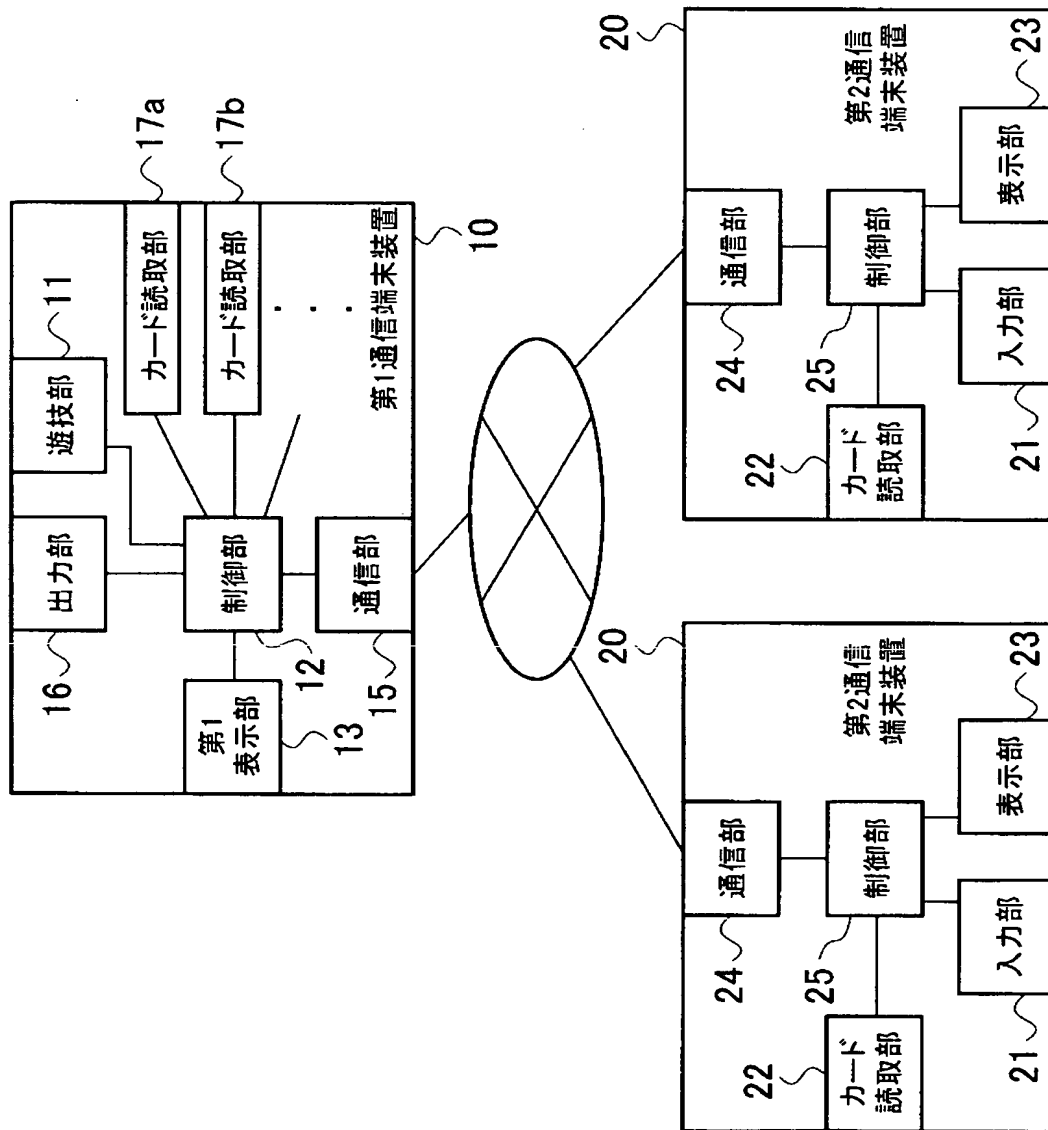




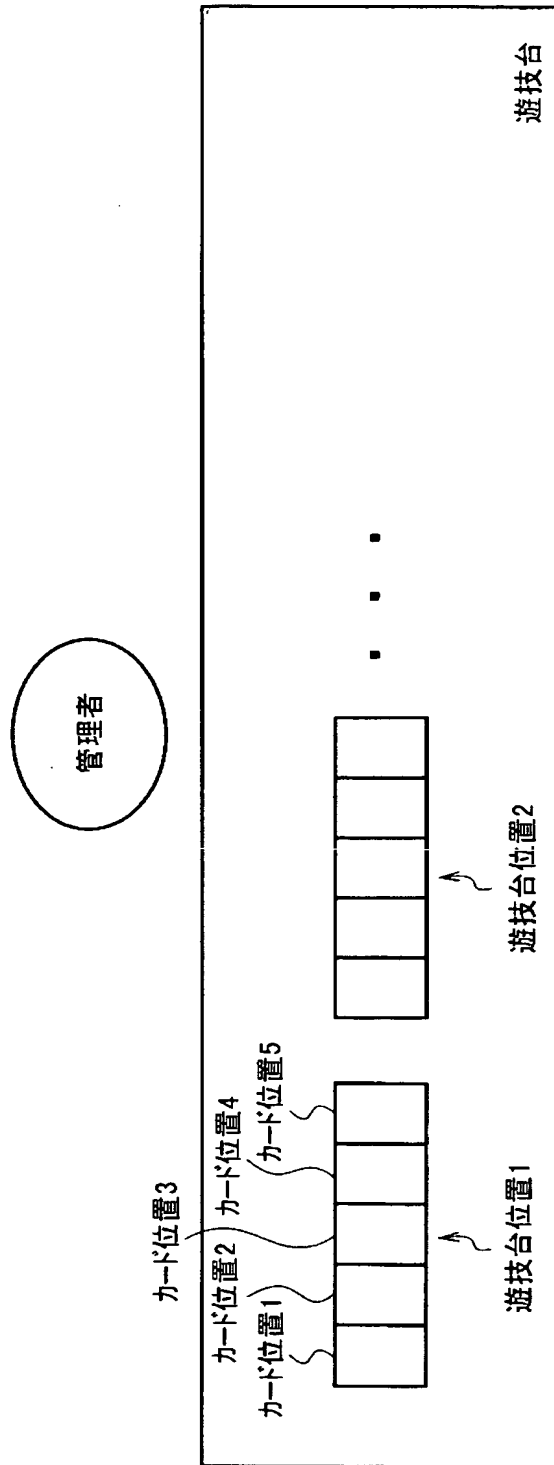
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技の進行を管理する管理者が、客室にいながら上記遊技に参加する利用者から、遊技の進行に必要な情報を取得することを目的とする。

【解決手段】

通信システムは、遊技球が遊技盤面に投入される前であるか否かを管理する制御部 1 2 と、制御部 1 2 が管理する情報に基づいて、現在、遊技球が遊技盤面に投入される前であることを表示する表示部 2 3 と、表示部 2 3 による表示に基づいて、利用者により入力された遊技球が受入られると予想される受入部の識別子と利用者を特定する情報とを取得する制御部 2 5 と、遊技場に配置され、制御部 2 5 により取得された情報を管理者に対して出力する出力部 1 6 とを有する。

【選択図】 図 1

特願 2 0 0 2 - 3 6 4 4 8 3

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[ 5 9 8 0 9 8 5 2 6 ]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社